Dramasystem

**DIREITOS AUTORAIS**

This work is based on the DramaSystem SRD (found at http://www.pelgranepress.com/?p=12485), a product of Robin D. Laws and Pelgrane Press, developed, written, and edited by Robin D., and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Essa obra é baseada no DramaSystem SRD (encontrado em http://www.pelgranepress.com/?p=12485), um produto de Robin D. Laws e Pelgrane Press, desenvolvido, escrito e editado por Robin D., e licenciado para nosso uso sob a licença Creative Commons Atribuição 3.0 Não Adaptada (http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

**Atribuição 3.0 Não Adaptada (CC BY 3.0)**

**Você tem o direito de:**

**Compartilhar** — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato

**Adaptar** — remixar, transformar, e criar a partir do material para qualquer fim, mesmo que comercial.

O licenciante não pode revogar estes direitos desde que você respeite os termos da licença.

**De acordo com os termos seguintes:**

**Atribuição** — Você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças foram feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou o seu uso.

**Sem restrições adicionais** — Você não pode aplicar termos jurídicos ou medidas de caráter tecnológico que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.

Tradução realizada por Tadeu Rodrigues Iuama

# Documento de Referência DramaSystem

Este documento foi disponibilizado por Robin D. Laws e Pelgrane Press em apoio ao arranjo de conteúdo aberto DramaSystem.

Não é um documento de ensino estruturado para mostrar a você como jogar e desfrutar do DramaSystem, mas um documento de referência para escritores e designers de jogos criarem seus próprios produtos derivados do DramaSystem. Para o primeiro, consulte *Hillfolk*, da Pelgrane Press.

## Componentes

Para jogar este jogo, você precisa de:

- 5 - 8 participantes
- um baralho de cartas
- um suprimento de fichas de pôquer ou contas
    - 1 ficha vermelha, 1 verde e 1 amarelo por participante
    - cerca de uma dúzia de fichas de uma quarta cor (eu uso azul)
- tantos cartões (ou cartas de baralho sobressalentes ou cartas de jogos colecionáveis) quanto você tiver jogadores
- utensílios de escrita
- papel de rascunho

## Criação de personagens

### Passo a passo

1. O Moderador do Jogo resume brevemente o cenário e a premissa da série, definindo o grupo do qual os personagens jogáveis principais são retirados.

2. MJ determina precedência (p. 4).

3. O primeiro jogador na ordem proclama o nome e o papel de seu personagem no grupo.

4. O segundo jogador proclama o nome de seu personagem, o papel no grupo e a relação com o primeiro personagem. Os jogadores notam relacionamentos em mapas de relacionamento.

5. O terceiro jogador proclama o nome de seu personagem, o papel no grupo e o relacionamento com todos os outros personagens proclamados.

6. De acordo com a precedência, os jogadores restantes repetem o passo acima.

7. Na ordem de precedência estabelecida, os jogadores proclamam seus desejos.

8. Na mesma ordem, os jogadores definem os polos dramáticos de seus personagens.

9. MJ escolhe uma nova ordem de precedência.

10. O primeiro jogador na nova precedência define o que seu personagem quer do personagem de qualquer outro jogador.

11. O jogador do outro personagem define porque ele não consegue ter isso.

12. Ambos os jogadores ajustam a declaração conforme necessário para refletir a compreensão do primeiro personagem da situação.

13. Repita as etapas 10-12 para cada jogador restante na precedência.

14. Repita as etapas 9-12 até que todos os personagens sejam nomeados como objetos dos desejos de pelo menos dois outros personagens. (Quaisquer relacionamentos não resolvidos são definidos durante o jogo.)

15. Cada jogador classifica os tipos de ação de seu personagem, classificando-os em Forte, Médio e Fraco.

16. Os jogadores aplicam os descritores "Como Eu Faço Isso" aos seus tipos de ação Fortes.

17. Com base no que agora sabem sobre seus personagens, especialmente seus polos dramáticos, os jogadores completam a declaração: "*Minha história é de uma pessoa que...*"

18. Com uma ordem de precedência renovada e um enquadramento inicial da cena, o jogo começa.

## Ordem de Precedência

De vez em quando, o MJ determina a precedência - uma ordem em que os jogadores agem.

Antes de começar o jogo, escreva os nomes do seu jogador em cartões, um cartão por jogador. Sempre que precisar de uma ordem de precedência, embaralhe-os e observe o resultado.

## Função no Grupo

O elenco principal de personagens do jogador (PJs) em *DramaSystem* pertencem a um grupo, que pode ser muito unido ou vagamente afiliado. Os jogadores são livres para definir o papel de seus personagens no grupo como quiserem.

## Definindo Relacionamentos

Quando você define seu relacionamento com outro PJ, estabelece um fato crucial sobre os dois personagens. Você pode torná-lo qualquer tipo de relacionamento, desde que seja importante. Os relacionamentos familiares são os mais fáceis de imaginar e podem ser os mais ricos no jogo. Amizades íntimas também funcionam. Ao escolher uma amizade, você está estabelecendo que o relacionamento é forte o suficiente para criar um vínculo emocional poderoso entre vocês dois. Os laços de amor romântico, passado ou presente, podem ser os mais fortes de todos.

Como em qualquer drama forte, seus relacionamentos mais importantes são repletos de tensões não resolvidas. Essas são as pessoas que seu personagem procura para realização emocional. A luta por essa realização impulsiona sua história contínua.

Definir um relacionamento também determina outros, com base no que já foi decidido.

Os jogadores podem levantar objeções às escolhas de relacionamento de outros jogadores que transformam seus PJs em pessoas que eles não querem jogar. Quando isso ocorre, o jogador proponente faz uma sugestão alternativa, negociando com o outro jogador até que ambos

fiquem satisfeitos. Se necessário, o MJ os ajuda a encontrar uma escolha que seja interessante para o jogador proponente, sem impor indevidamente ao outro.

Acompanhe os relacionamentos à medida que são estabelecidos durante a criação do personagem com a página Mapa de Relacionamentos da sua ficha de personagem. Represente cada personagem como um nome com uma caixa ou círculo ao redor dele. Coloque seu personagem no centro da folha. Desenhe uma linha de seu personagem para o outro PJ. Identifique a linha com a natureza do relacionamento. À medida que relacionamentos entre outros PJs são estabelecidos, conecte-os e rotule as linhas de conexão também.

## Seu desejo

O desejo de um PJ é a motivação forte e amplamente declarada que conduz suas ações durante as cenas dramáticas. O desejo o move a perseguir um objetivo emocional interior, que só pode ser alcançado pelo envolvimento com outros membros do elenco principal e, em um grau menor, com personagens recorrentes comandados pelo MJ. Seu desejo pode ser visto como a fraqueza de seu personagem: isso o torna vulnerável a outros, colocando sua felicidade em suas mãos. Por ser uma história dramática, o conflito com esses personagens centrais o impede de satisfazer facilmente ou permanentemente seu desejo. Pense no desejo como uma recompensa emocional que seu personagem busca dos outros. As escolhas mais poderosas são geralmente as mais simples:

- aprovação
- aceitação
- perdão
- respeito
- amor
- subserviência
- garantia
- poder
- punir
- ser punido

## Seus polos dramáticos

Dirigir qualquer personagem dramático atraente em qualquer forma de história é uma contradição interna. O personagem está dividido entre dois polos dramáticos opostos. Cada polo sugere uma escolha de identidades para o personagem, cada uma em guerra com a outra. Os eventos da história puxam o personagem de um polo para o outro.

## O que você quer dos outros

Agora traga seus polos dramáticos para um foco específico, declarando o que eles o levam a buscar de outros PJs em particular.

Quanto mais cedo você definir um desejo, mais importante ele será para você. O primeiro e o segundo PJs que você nomeia como retentores de recompensa emocional são seus **relacionamentos tensos**. Liste-os primeiro na seção “Pessoas em minha vida” de sua ficha de personagem. Além disso, marque seus relacionamentos tensos circulando-os ou destacando-os

em seu mapa de relacionamento. Se você achar que é um auxiliar de memória útil, inclua uma anotação descrevendo a recompensa emocional que você busca.

## Tipos de ação

Em algumas séries, por exemplo, uma inspirada nas obras de Jane Austen, os destinos dos personagens nunca são determinados por suas proezas em tarefas externas. Para tais configurações, omita este passo, retirando todas as referências a ele da ficha de personagem.

Em outras séries, as ações externas fornecem complicações que então conduzem o drama. O jogo divide as ações práticas em sete tipos gerais. Neste estágio de geração de personagem, você designa dois deles como seus tipos Fortes e dois como Fracos. O resto são Médios.

Aqui está o que você pode fazer com cada um dos tipos de ação:

- **Resistir**: Você resiste a todos os tipos de efeitos físicos nocivos. Sucessos com esta habilidade permitem que você supere, ou pelo menos reduza o impacto de, exaustão, lesão, privação de sono, fome, envenenamento, sede, insolação e semelhantes.
- **Lutar**: Você vence os outros em combates físicos e evita lesões em outras situações atléticas perigosas.
- **Saber**: Sua cabeça zumbe com informações úteis.
- **Fabricar**: Você constrói, fabrica e repara objetos físicos.
- **Mover**: Em circunstâncias difíceis, você corre, escala, pula e nada e, de outro modo, viaja de um lugar para outro, em distâncias longas e curtas.
- **Falar**: Ao buscar vantagens práticas em negociações e outras interações verbais (em oposição a conflitos dramáticos, onde você busca recompensa emocional), sua habilidade de ler e brincar com os desejos dos outros permite que você prevaleça.
- **Esconder**: Você é bom em se esgueirar, esconder itens, esconder suas atividades e se mover de uma maneira que minimiza as chances de observação.

## Tipos de ação personalizada

Você pode criar seu próprio tipo de ação mais restrito e torná-lo um dos seus tipos Fortes. Faça isso para deixar uma declaração mais clara e específica sobre seu personagem. Esforce-se por um nome de tipo definido em uma palavra.

Um tipo personalizado permite que você sobreponha vários dos tipos existentes, embora apenas quando a ação estiver diretamente relacionada à sua especialidade.

Quando você executa um tipo de ação personalizada, três dos tipos de ação padrão são tratados como tipos Fracos.

## Como você faz isso

Para cada um de seus tipos de ação forte, escreva uma frase curta (ou uma única palavra) descrevendo sua especialidade dentro do tipo. Em uma situação em que é adequado descrever-se como empregando seu talento distinto, você ganha uma vantagem adicional. Use detalhes específicos; não encontre apenas um sinônimo para a categoria ampla. Seu MJ pode pedir que você ajuste uma descrição excessivamente vaga, ampla ou enfadonha.

Os descritores distinguem os membros do elenco principal uns dos outros. Se dois jogadores escolherem descritores semelhantes, negocie para decidir quem mantém a ideia atual e quem escolhe uma nova.

### Sua história

Dado o que você descobriu sobre seu personagem, complete a frase: *Minha história é de uma pessoa que...*

A frase deve evocar seu desejo e, possivelmente, seus relacionamentos centrais e contradições. Serve como um lembrete para mantê-lo focado na história que você, levando em consideração a colaboração de outros membros do grupo, decidiu contar. Se sua frase tem mais de 25 palavras, sua ideia não é simples o suficiente. Ajuste um pouco a cláusula introdutória se ela permitir uma frase mais clara e mais curta.

## Episódios

Cada sessão apresenta um **episódio** - uma série de cenas vagamente conectadas.

### Temas

Distinguir cada episódio é um **tema** para os participantes tecerem, vagamente ou obviamente, em seus eventos. No final da primeira sessão, o MJ escolhe a próxima classificação de precedência. Ele define a ordem em que os jogadores escolhem os temas para os episódios seguintes. O primeiro jogador na ordem de precedência escolhe o tema para a segunda sessão, o segundo escolhe para a terceira sessão e assim por diante. Depois que todos tiverem a chance de escolher um tema, recomece, continuando nesta ordem até que a série chegue ao fim.

## Cenas

Cada episódio consiste em várias cenas:

- uma **abertura** que introduz o tema
- um número indeterminado de cenas de **desenvolvimento** que progridem e se referem ao tema de várias maneiras
- um **fechamento** que de alguma forma completa o tema - ou termina organicamente, em um momento de angústia, linha conclusiva ou outro momento emocionante

### Chamando Cenas

Cada cena começa com um jogador que **chama** a cena, estabelecendo os parâmetros sob os quais ela se desdobra. Estes são:

- **Elenco**: nomeia os personagens principais ou recorrentes que participam da cena. Elencar uma cena em que seu personagem jogador não está custa uma ficha dramática (p. 10)
- **Cenário**: onde a cena ocorre (pelo menos no início; uma cena pode mudar no tempo e no lugar à medida que se desenrola)
- **Intervalo de tempo** (se houver): por padrão, presume-se que as cenas ocorram logo após ou simultaneamente à cena anterior. Se você quiser avançar no tempo, diga-o e em quanto. Os intervalos de tempo são suscetíveis a desafios (veja abaixo).

- **Modo**: indique se esta é uma cena principalmente **dramática**, na qual um PJ ou personagem recorrente busca uma recompensa emocional de um PJ ou personagem recorrente, ou uma cena **processual**, em que um ou mais PJs (possivelmente auxiliados por personagens coadjuvantes) perseguem um objetivo externo e prático.
- **Situação**: uma breve descrição do que está acontecendo no início da cena. O mais emocionante possível, o chamador descreve a localização da cena, as atividades dos personagens envolvidos e as circunstâncias prevalecentes. A situação pode ser um simples encontro de personagens para resolver um conflito emocional, ou pode introduzir uma **complicação**: o desenvolvimento de um novo enredo afetando alguns ou todo o elenco principal. A narração do chamador pode ser desafiada se os jogadores contestarem o que você os descreve como fazendo, ou se eles sentirem que sua complicação supõe um avanço da trama que deveria ser encenado em seu lugar. Outros jogadores escalados na cena podem usar sua descrição para descrever o que estão fazendo ou outros detalhes. A cena, dramática ou processual, então se desdobra a partir da complicação.

Frequentemente, você achará mais natural descrever esses elementos em outra ordem do que a fornecida acima.

## Ordem de Chamada

Antes da primeira cena do episódio, o MJ escolhe a próxima ordem de precedência.

O jogador que escolhe o tema do episódio sempre chama primeiro. Em seguida, vem o jogador que realmente apareceu primeiro, em sua ordem de precedência. O MJ se insere na ordem, substituindo o jogador que escolheu o tema.

As cenas são então chamadas de acordo com esta ordem alterada. Assim que chegar ao fim de uma ordem de chamada, ela repete, continuando a ordem de precedência já estabelecida.

## Desafios

Os jogadores podem solicitar ajustes aos parâmetros de cenas chamadas, anunciando um desafio. Como eles fazem isso depende do elemento ao qual se opõem.

Exceto onde indicado de outra forma, os desafios são resolvidos por meio de votação. Com o show de mãos, todos os jogadores ficam do lado do chamador ou do desafiante. O MJ vota para desempatar. Se a cena parecer satisfatoriamente de acordo com a narrativa até o momento, ele vota para manter a decisão. Quando a chamada parece de alguma forma punitiva, injusta ou contrária ao espírito de criação coletiva, ele vota para aceitar o desafio.

Os jogadores podem ver que uma cena pode ser justificadamente desafiada, mas podem optar por não o fazer.

### *Esquivando-se de uma cena*

Você pode desafiar ser elencado para uma cena da qual não deseja que seu personagem participe.

O chamador pode então concordar com sua objeção e chamar a cena sem você, ou pode descrever a cena para que o desejo e os polos de seu personagem obriguem a sua participação.

Você pode evitar essa compulsão gastando uma ficha dramática, que vai para o chamador.

Depois de se esquivar de uma cena com um elenco de dois, sem deixar ninguém para jogar, o chamador recomeça, chamando uma nova cena que não inclui seu personagem.

*Invadindo uma cena*

Para inserir seu personagem em uma cena em que o chamador não o elencou e deseja ativamente mantê-lo fora, gaste uma ficha dramática (p. 10) ou um benefício (p. 22). O chamador recebe a ficha ou o benefício.

Não custa nada entrar em uma cena se o chamador consentir com sua entrada.

Um chamador pode bloquear sua entrada indesejada em uma cena gastando um benefício.

Você pode tentar invadir uma cena já em andamento.

*Desafiando um salto no tempo*

Os jogadores podem se opor a saltos no tempo quando os impedem de realizar ações que consideram que seus personagens desejam realizar em um prazo mais curto. Resolva um desafio a uma quebra de tempo com uma votação.

*Desafiando um salto no enredo*

Os jogadores podem se opor a uma situação alegando que ela avança um elemento da trama em andamento que seria mais satisfatório se jogado por completo. Alternativamente, eles podem sentir que você está entrando em uma situação totalmente nova e que é inacreditável que seus personagens não tenham intervindo antes.

Se o chamador perder o desafio, ele deve então revisar sua descrição da situação para atender às objeções do jogador desafiador e dos eleitores que o apoiaram.

*Desafiando para a novidade*

Os jogadores podem se opor a uma situação alegando que é uma tentativa de tentar novamente uma cena anterior que o personagem do chamador perdeu.

Se a cena parecer muito semelhante para o MJ, ele convida o chamador a apontar uma mudança desde a cena anterior que coloca a situação sob uma nova luz.

A melhor defesa contra esse desafio é apontar para uma cena intermediária que mudou a situação. Prevalecer em uma cena dramática com um terceiro personagem pode mudar a aparência de um conflito emocional o suficiente para justificar uma segunda tentativa.

Se o jogador não puder apontar para uma situação alterada, o MJ resolve o desafio exigindo que o chamador chame uma cena totalmente diferente.

### Indo para o processual

Se um jogador descreve seu personagem realizando com sucesso uma tarefa prática difícil, qualquer participante, MJ incluído, pode exigir que uma resolução processual (p. 15) seja realizada para ver se eles o fazem com sucesso. Ao contrário de outros desafios, é necessário apenas um objetor para desencadear uma resolução processual. O jogador narrador pode evitar a resolução processual retirando totalmente a descrição ou ajustando-a para satisfazer o(s) objetor(es).

### O direito de descrever

Jogadores com personagens presentes na cena atual podem, a qualquer momento, narrar detalhes, incluindo:

- circunstâncias físicas ("Eu olho para cima e vejo abutres circulando no alto.")
- o comportamento de personagens passantes ("Os Tridentes estão ficando inquietos.")
- as ações de seus próprios personagens e o que resulta delas ("Eu pego um machado e esmago o ídolo.")

Quando alguém se opõe a um pedaço da narração, eles podem ajustar o que estão descrevendo ou deixá-lo ir para o desafio.

O MJ também contribui com a narração, conforme necessário.

## Cenas Dramáticas

Em uma cena dramática, os personagens se envolvem em conflito verbal sobre a concessão ou negação de uma recompensa emocional desejada. O personagem que busca a recompensa é o **peticionário**. Este papel é frequentemente assumido pelo chamador da cena. O personagem que decide se deve ou não estendê-lo é o **outorgante**.

### Fichas

Todos os participantes, incluindo o MJ, coletam e gastam fichas dramáticas ao longo de um episódio. Todos começam cada episódio com zero fichas. Uma pilha central, ou fundo, contém um suprimento inesgotável de fichas. Recomendamos fichas azuis para representar fichas dramáticas, mas qualquer cor diferente de vermelho, amarelo ou verde serve.

As fichas dramáticas não gastos no final de uma sessão contribuem para a chance de um jogador de ganhar benefícios (p. 22) e, em seguida, revertem para o fundo. Elas não passam para o próximo episódio.

As fichas não representam ou simulam nada na realidade fictícia que você está retratando coletivamente. Em vez disso, elas direcionam os eventos para um ritmo literário satisfatório, onde os personagens às vezes prevalecem e às vezes são derrotados em confrontos emocionais. Elas superam a tendência natural dos jogadores de sempre se intrometer quando desafiados, forçando-os a interpretar seus personagens como pessoas reais, impelidos pela necessidade e obrigação emocional.

## Chamando cenas dramáticas

Chame uma cena dramática especificando:

- o elenco
- a localização
- quanto tempo se passou desde a cena anterior (se houver)

O ingrediente final para uma cena dramática é a **intenção** - o que o peticionário deseja, conscientemente ou não, do concedente.

Se você está convocando uma cena em que seu personagem atua como peticionário, como é de praxe, simplesmente siga em frente e entre em cena, sem anunciar sua intenção.

Você não tem que fazer do seu personagem o peticionário, embora isso lhe custe uma ficha dramática se ele não estiver presente. Você pode designar um personagem recorrente, ou outro PJ, como o peticionário. Ao fazer isso, sugira o que o peticionário deseja. O participante que interpreta o personagem pode pedir um ajuste ou permitir que a intenção do personagem se desvie conforme a cena se desenrola e o concedente responde.

Nunca chame uma cena dramática entre dois personagens recorrentes. Ninguém quer ouvir o MJ falar consigo mesmo, especialmente o MJ.

Quando o MJ convoca uma cena dramática, ele pode elencar qualquer participante da cena, desde que pelo menos um deles seja um personagem do jogador. O MJ escolhe o peticionário e o concedente conforme sua concepção da cena exige.

## Jogando e resolvendo cenas dramáticas

Os jogadores retratam seus personagens por meio do diálogo até que a petição seja concedida ou se torne aparente que ela foi rejeitada de forma conclusiva ou está perdendo tensão e energia. Isso ocorre quando os jogadores na cena começam a se repetir ou os jogadores que não participam da cena ficam visivelmente entediados ou inquietos. Quando necessário, o MJ intervém para declarar a cena concluída, perguntando ao peticionário se ela acha que obteve uma concessão significativa.

Se a resposta for sim, a petição é considerada concedida, mesmo que outros jogadores sintam que o peticionário não conseguiu tudo o que queria. Nem o chamador ou os outros jogadores podem contestar o jogador do peticionário neste ponto.

Se a resposta for não, e o resto do grupo concordar com a avaliação do peticionário, a petição é considerada recusada.

Se a resposta for não, mas outros participantes sentirem que ocorreu uma mudança significativa no poder emocional de concedente a peticionário, o grupo, incluindo MJ, vota. O chamador da cena recebe um voto extra de desempate, quando necessário.

## Ganhando Fichas

Qualquer cena dramática termina com a troca de uma ou mais fichas dramáticas.

Se a petição for concedida voluntariamente pelo participante, o outorgante ganha uma ficha dramática - do peticionário, se ele tiver, ou do fundo, se não tiver.

Se o outorgante recusar, o peticionário recebe a ficha - do outorgante, se ele tiver uma, ou do fundo, se não tiver.

## Forçando

Se o jogador (ou MJ) que está fazendo o papel de outorgante optar por não ceder, o peticionário pode, ao gastar duas fichas dramáticas, **forçar** o outorgante a conceder uma concessão emocional significativa. Isso ainda pode reter parte do que o peticionário busca, especialmente no nível prático, mas deve representar uma mudança significativa de poder emocional do outorgante para o peticionário.

No final da cena, o outorgante forçado recebe as duas fichas dramáticas do peticionário, *desde que a força realmente ocorra*.

O jogador do outorgante pode bloquear uma força gastando três fichas dramáticas. Estes são pagos ao peticionário, no final da cena. O peticionário não gasta as 2 fichas que teriam sido gastos na força, para um ganho líquido de 3.

Depois que uma força ocorre ou é cancelada, os mesmos personagens não podem, durante o episódio, ser chamados para cenas semelhantes destinadas a reverter o resultado original. Algum novo elemento significativo, conforme julgado pela votação de desafio, se necessário, deve ser adicionado para tornar a cena um verdadeiro novo desenvolvimento, e não apenas mais uma tentativa.

### *Apoiando ou bloqueando uma força*

Jogadores não diretamente envolvidos em uma cena podem apoiar uma tentativa de forçar, ou cancelar uma força, dando suas fichas dramáticas para o peticionário ou outorgante atual - desde que seu personagem esteja presente na cena. Eles descrevem o que dizem ou fazem para tornar a força mais ou menos provável.

Se você apoiar uma força que o outorgante bloqueia, você receberá suas fichas de volta.

## Concessões e poder emocional

Uma concessão não precisa dar ao peticionário tudo o que ele queria exatamente nos termos que ele queria. Qualquer mudança importante no poder emocional de concedente para peticionário conta como uma concessão. Às vezes, você chegará a um consenso claro sobre o que constitui uma grande mudança; em alguns casos, você terá que votar.

Até mesmo uma força deve respeitar os limites do caráter estabelecido do outorgante. Você não pode e não deve esperar transformar um inimigo declarado em um amigo leal em uma única cena. Petições forçadas representam o personagem cedendo no momento, não passando por uma epifania de mudança de vida. Eles certamente não atuam como hipnose ou controle da mente. Uma força faz com que o alvo aja relutantemente de uma maneira amigável ou mais amigável do que o normal neste caso particular.

*Cenas sem disputa*

Quando você atua como outorgante, pode descobrir, conforme a cena se desenrola, que seu personagem não tem motivos para se opor ao pedido de um peticionário. Em caso afirmativo, você pode declarar que esta é uma cena sem disputa, levando-a a uma conclusão rápida. O chamador pode então chamar uma nova cena - com sorte, uma em que ocorra um conflito real. Se perder uma cena de substituição, o chamador pode escolher passar para o próximo chamador na ordem de precedência estabelecida.

*Trocas de mão dupla*

No final de uma cena dramática, o MJ e os participantes podem concluir que foi uma troca de mão dupla, em que cada personagem buscou uma recompensa emocional, que foi ou não concedida.

Se ambos os participantes foram a) negados ou b) obtiveram as recompensas que buscavam, cada um recebe uma ficha dramática. Se ambos os jogadores já tiverem uma ficha dramática, isso será cancelado - você não precisa realmente trocar fichas. Se um ou mais tiverem zero fichas dramáticas, no entanto, a(s) ficha(s) que faltam vêm do fundo.

Se uma petição for atendida e a outra negada, o jogador negador paga ao jogador outorgante duas fichas. Se o negador tiver menos de 2 fichas, o déficit é compensado pelo fundo.

As trocas de mão dupla podem ser particularmente comuns em cenas iniciadas com uma abertura suave (p. 14).

*Peticionários múltiplos*

Às vezes, mais de dois personagens participam de uma troca dramática - ou várias trocas dramáticas se sobrepõem e se entrelaçam. Isso pode acontecer quando:

- um jogador salta para uma cena dramática
- uma cena dramática surge organicamente de uma cena de conferência (p. 14)

Sempre que possível, o MJ evita que personagens recorrentes assumam papéis importantes nessas cenas dramáticas de várias camadas. Idealmente, eles agem apenas como apoio, respondendo a perguntas ou oferecendo opiniões, sem buscar recompensas emocionais próprias. Às vezes, a história exige que participem como outorgantes. O MJ quase sempre pode garantir que eles não ajam como peticionários.

Depois que as várias discussões chegarem ao ápice e parecerem se resolver, pergunte se essa foi uma cena dramática. Um ou mais jogadores sentem que seus personagens buscam uma recompensa emocional?

- Caso contrário, trata-se de uma cena expositiva configurando eventos futuros, provavelmente de natureza processual. Nenhuma ficha dramática é trocada. Chame a próxima cena.
- Se apenas um jogador responde afirmativamente, esta é uma cena dramática comum com espectadores. Determine a distribuição de fichas normalmente. *Este é o caso mais comum: mesmo em uma cena de grupo, a petição de um personagem geralmente domina, a um grau que todos os participantes reconhecem instintivamente*.

- Se vários jogadores sentirem que buscam uma recompensa emocional, o grupo, liderado pelo MJ, continua da seguinte maneira.

O MJ questiona cada jogador participante, em uma ordem de precedência recém-desenhada, perguntando:

- o que eles mais queriam, emocionalmente, na cena
- de quem eles queriam
- e se eles conseguiram

Se eles conseguiram o que queriam, o jogador especificado concedeu sua petição e ganha uma ficha dramática - do jogador que fez a petição se ele tiver uma, ou do fundo se não tiver.

Se eles não conseguiram o que queriam, o jogador especificado recusou sua petição. O peticionário recebe uma ficha dramática - do recusador da concessão, se ele tiver um, ou do fundo, se não tiver.

Uma cena de grupo pode facilmente chegar a uma conclusão geral sobre um curso prático de ação, com várias ramificações emocionais diferentes para os participantes.

*Peticionando por favores práticos*

Qualquer cena envolvendo um membro do elenco principal ou personagem recorrente é, por definição, dramática. Mesmo que o outorgante pareça estar pedindo um favor prático, o subtexto da cena é sempre emocional. Dependendo de quão autoconscientes os personagens são, eles podem ou não perceber isso, mas é verdade do mesmo jeito.

A cena conta como uma concessão se a promessa de realizar o favor parecer uma concessão significativa para o peticionário ou para o grupo em geral. O fato de o favor ser realizado posteriormente para a satisfação do peticionário não altera retroativamente o resultado da cena - mas provavelmente provoca uma nova cena em que o peticionário desapontado retorna ao outorgante para expressar uma queixa.

## Drama com personagens recorrentes

O MJ interpreta todos os personagens recorrentes com base em um único conjunto de fichas dramáticas. Como qualquer jogador, o MJ deve ganhar pontos dramáticos concedendo ou perdendo petições.

## Abertura suave

Você pode iniciar uma cena sem especificar uma situação. Em vez disso, os personagens escalados na cena simplesmente começam a falar uns com os outros, e a cena funciona organicamente em direção a um conflito dramático. Isso é chamado de **abertura suave**.

*Cenas de Conferências*

Ocasionalmente, você desejará chamar um tipo específico de abertura suave, a cena da conferência, na qual todos ou a maioria dos personagens principais discutem as questões que estão diante deles. Isso pode ou não se transformar em uma cena dramática. Em vez disso, pode

simplesmente funcionar como uma cena de estabelecimento, configurando cenas dramáticas e/ou processuais subsequentes.

## Cenas Processuais

Em cenas processuais, os personagens perseguem objetivos práticos externos. Isso pode permitir que eles impliquem por recompensas emocionais em cenas subsequentes, mas no momento do sucesso ou do fracasso são questões de esforço prático.

### Drama vs. Conversa

Enquanto qualquer cena entre um PJ e outro PJ ou um personagem recorrente é por definição dramática, com riscos emocionais em jogo, todas as interações de diálogo com personagens menores são processuais e resolvidas com a habilidade Falar. Eles nunca podem fazer concessões dramáticas significativas, porque os PJs não têm nenhum investimento emocional neles. Eles só podem conceder - ou recusar - favores práticos. As fichas dramáticas nunca são ganhas ou gastas como resultado de uma cena de fala.

## Resolução Processual

Cada jogador, e o MJ, começa a primeira sessão com três fichas processuais: uma verde, uma amarela e uma vermelha. Ao gastar uma ficha, reserve-a. As outras permanecem não gastas. Quando você gasta todas as três, elas se **atualizam** imediatamente. Todas as três voltam para sua pilha de fichas não gastas e ficam novamente disponíveis para uso.

Sua pilha de fichas disponíveis é transferida para a próxima sessão de jogo/episódio de jogo. Ela não é atualizada entre as sessões.

## Jogando cartas

Para resoluções processuais, você também precisará de um baralho de cartas de jogo padrão, do qual os coringas são removidos. O MJ sempre embaralha o baralho antes de iniciar qualquer nova resolução.

**Chamando uma cena processual**

Para estabelecer uma cena processual, o chamador descreve a situação básica. Ao adicionar o máximo de narração evocativa possível, ela especifica:

- A localização da cena
- Quais personagens estão presentes
- O que eles estão tentando alcançar e como

Para chamar uma cena processual em que seu personagem não está, gaste uma ficha verde. (Este requisito não se aplica ao MJ).

### Etapa um: o MJ gasta para a oposição

O MJ secretamente gasta uma de suas fichas disponíveis, ocultando-a para que possa ser revelado com um floreio na conclusão de uma cena: ele pode puxá-lo de uma bolsa, bolso ou afastar um pedaço de papel.

A cor da ficha reflete a força do obstáculo entre os jogadores e o sucesso, seja ele qual for. Quanto melhor o token que você gasta, mais poderosa é a força disposta contra eles.

| **Força Opositora** | **Ficha do MJ** |
|---|---|
| Forte | Verde |
| Média | Amarela |
| Fraca | Vermelha |

**Etapa dois: a carta-alvo**

Depois de embaralhar o baralho, você o corta e compra uma carta, que mostra ao grupo. Esta é a carta-alvo.

### Etapa três: os jogadores gastam e compram

Por sua vez, de acordo com uma ordem de precedência recém-determinada, cada jogador pode agora gastar uma ficha processual e tirar um número correspondente de cartas. Para ter sucesso, pelo menos um dos jogadores deve, quando todas as cartas tiverem sido jogadas, ter uma carta que corresponda ao alvo. Dependendo do quão forte é a força opositora - que os jogadores ainda não sabem - eles podem precisar combinar apenas sua cor, ou talvez seu naipe, ou mesmo seu número.

Portanto, se a carta-alvo for um Rei de Paus, eles sabem que as cartas pretas são boas, os paus são melhores, mas os reis dos outros três naipes são os melhores de todos.

- Um jogador que gasta uma **ficha verde** compra **duas cartas**.
- Um jogador que gasta uma **ficha amarela** compra **uma carta**.
- Um jogador que gasta uma **ficha vermelha** compra uma carta - após a qual o MJ remove do jogo uma única carta em poder de qualquer jogador. Se nenhuma das cartas na mesa corresponder à cor, naipe ou valor do alvo, o MJ espera, ao invés disso, eliminando a próxima carta que corresponda, assim que um jogador a comprar.

Os jogadores cujos personagens estão presentes devem gastar uma ficha e fazer a compra da carta correspondente.

Os jogadores cujos personagens não estão presentes podem alterar as chances a favor do grupo gastando uma ficha amarela ou verde. Se eles não tiverem nenhuma dessas fichas para gastar, eles não podem influenciar o resultado.

*Nocauteando cartas*

Quando um jogador gasta uma ficha vermelha, o MJ sempre retira do jogo a melhor combinação disponível, priorizando da seguinte forma:

1. cartas com o mesmo número

2. cartas do mesmo naipe

3. cartas da mesma cor

Se duas ou mais cartas são iguais, não importa qual delas o MJ escolhe. Ela o faz com base no que parece mais fácil de narrar.

### Etapa Quatro: Resultado Final

Quando todos os jogadores agiram ou (se ausente) passaram a ação, o MJ verifica se alguma de suas cartas combina com a carta alvo.

| Força Opositora | Ficha do MJ | Correspondência Necessária |
|---|---|---|
| Forte | Verde | Mesmo valor do alvo |
| Média | Amarela | Mesmo naipe do alvo |
| Fraca | Vermelha | Mesma cor do alvo |

Em uma combinação, os personagens prevalecem. Sem um, eles falham.

Uma carta que corresponda ao valor do alvo sempre vence, não importa qual ficha o MJ gastou.

### Etapa Cinco: Consequências Pessoais

Os jogadores que compraram cartas com figuras (mesmo que posteriormente tenham sido eliminados pelo MJ) podem ter uma consequência pessoal que importa em uma cena futura.

Se você comprou a carta com a figura ao jogar uma ficha verde, apresente uma vantagem da qual seu personagem pode se beneficiar na próxima cena.

Se você comprou a carta com a figura ao jogar uma ficha vermelha, introduza um obstáculo adicional que seu personagem deve resolver em uma próxima cena.

### As cartas com figuras incluem o Ás

No DramaSystem, os Ases sempre contam como cartas com figuras, junto com o Valete, a Dama e o Rei.

### Narrando os altos e baixos

Ao executar as ações das regras descritas acima, o MJ e os jogadores descrevem os avanços e retrocessos menores pelos quais os participantes passam em seu caminho para a vitória ou derrota.

Eis como tudo se encaixa:

- Os jogadores começam a cena descrevendo o que seus personagens estão tentando fazer.
- O MJ descreve o que quer que estejam tentando superar. Ele pode escolher retratar com precisão o quão forte é a força opositora ou preparar uma surpresa para os jogadores, fazendo um obstáculo difícil parecer inicialmente fácil, ou um fraco forte.
- Com cada carta retirada, o jogador relevante (incentivado conforme necessário pelo MJ) descreve seu personagem agindo. A extensão da correspondência colore a descrição:

| Correspondência | Descreva a ação como... |
|---|---|
| Valor | Aparentemente decisiva |
| Naipe | Impressionante |
| Cor | Sólida |
| Nenhuma | Ineficaz |

- Quando o MJ nocauteia uma carta, o jogador que gastou a ficha vermelha sofreu uma reversão que apaga uma vantagem anterior.

### Múltiplas resoluções

As cenas nunca incluem mais de uma resolução processual. Inclua ações adicionais ou secundárias na narrativa principal, ou espere e convoque uma nova cena, tornando-a um flashback quando necessário.

### Sucesso por narração

Frequentemente, você pode descrever seus personagens, em conjunto com outros ou sozinhos, como realizando uma ação prática bem-sucedida, sem se submeter aos caprichos da resolução processual. Você pode fazer isso no topo de uma cena, durante a configuração da cena ou conforme ela se desdobra. Você não precisa ser chamador para descrever os sucessos práticos de seu personagem.

Se nenhum participante se opõe à sua narração, o que você descreve se torna parte da narrativa.

Se algum participante objetar, você deve executar uma resolução processual para ver se sua busca por um objetivo prático é bem-sucedida. Você não é obrigado a iniciar uma processual quando uma objeção é levantada. Em vez disso, você pode atrasar a tentativa ou desistir completamente. No segundo caso, seu personagem provavelmente percebe que a ação é mais difícil do que parecia à primeira vista. No primeiro, você provavelmente irá trazer outros jogadores para sua ação - o que é a melhor garantia de sucesso sob o sistema processual simples.

Quando você chama uma cena processual, e o MJ não vê nenhuma boa razão para você enfrentar resistência na história, ele perguntará se alguém mais se opõe ao seu sucesso. Se não, você descreve sua ação como tendo sido bem-sucedida e, em seguida, chama uma cena reformulada decorrente disso.

### Jogador contra jogador

Verifique os tipos de ação dos dois personagens concorrentes. Se um primário estiver usando uma habilidade Forte e outro uma habilidade Fraca, o personagem Forte vence automaticamente, sem sistema de resolução necessário.

Cada jogador anuncia a habilidade que seu personagem está usando e o que ele está tentando alcançar.

Os jogadores podem desafiar os objetivos declarados com o fundamento de que eles são implausíveis ou mover a história muito para frente em uma única ação. No caso de um desafio bem-sucedido, o MJ sugere uma meta modificada que satisfaça a todos os interessados.

Caso contrário, cada jogador gasta uma ficha processual. O resultado é então decidido por meio de uma série de compras de cartas. O número máximo de cartas que o jogador compra depende da ficha gasta: 3 para a verde, 2 para a amarela, 1 para a vermelha.

Um jogador que usa uma habilidade forte pode comprar uma carta adicional se seu oponente estiver usando uma habilidade média.

O MJ decide qual dos personagens parece ter iniciado a disputa, seja ela qual for.

Esse jogador compra a primeira carta.

O outro jogador compra a segunda.

O primeiro jogador pode então comprar uma carta adicional, se ainda tiver uma.

Então, o segundo jogador pode fazer o mesmo.

Isso continua até que ambos os jogadores tenham acabado as compras de cartas ou decidam não comprar mais.

O jogador com a carta mais alta vence o outro, alcançando seu objetivo.

Para resolver empates entre cartas de mesmo valor, use a ordem dos naipes (do melhor para o pior): espadas, copas, ouros, paus.

Os jogadores que a qualquer momento compraram uma carta com uma figura e gastaram uma ficha verde apresentam uma vantagem da qual seus personagens podem tirar vantagem em uma próxima cena.

Os jogadores que a qualquer momento compraram uma carta com uma figura e gastaram uma ficha vermelha apresentam um obstáculo adicional que seus personagens devem resolver em uma próxima cena.

### *Ações Solo*

As regras processuais padrão tornam mais fácil o sucesso trazendo outros jogadores para sua tentativa de ação. Onde fizer sentido para um jogador agir por conta própria sem risco indevido de falha, o MJ pode decidir usar as regras Jogador vs. Jogador, agindo como personagem de apoio oponente ou obstáculos impessoais. O MJ gasta uma ficha processual, obtendo as 3 recompras usuais para a verde, 2 para a amarela e 1 para a vermelha. Se o personagem de suporte foi estabelecido como sendo especialmente formidável no tipo de ação usado para se opor ao PJ, o MJ ganha uma recompra adicional.

### Narrando

O jogador que tira a primeira carta descreve o que seu personagem está fazendo para ganhar a disputa.

A partir de então, os jogadores descrevem seus personagens dando um passo em direção à vitória (quando compram uma carta melhor do que o de seu oponente) ou sofrendo um revés (quando compram cartas piores)

Quando todas as cartas foram compradas, o jogador com a melhor carta descreve seu personagem alcançando o objetivo acordado.

### Auxiliar em disputas de jogador contra jogador

As disputas de jogador contra jogador podem envolver mais de dois personagens principais.

O jogador assistente anuncia qual competidor seu personagem está tentando ajudar, como ele está fazendo isso e que habilidade está usando. Os jogadores podem intervir a qualquer momento e não precisam anunciar isso no início de uma disputa.

Ele gasta uma ficha, permitindo ao personagem assistido um número de recompras equivalente à ficha gasta: 3 para verde, 2 para amarela, 1 para vermelha. Se ele estiver usando uma habilidade forte e todos agindo do outro lado estiverem usando uma habilidade fraca, ele adiciona uma compra adicional a esse número.

O jogador assistente compra essas cartas extras, conforme necessário, e narra o que seu personagem está fazendo para trazer a vitória para o lado escolhido.

Mesmo no que parece uma confusão desorganizada entre dois conjuntos de personagens principais, é sempre mais legal designar um concorrente principal de cada lado. Quando não está claro quem pode ser, o MJ escolhe. Normalmente, isso será óbvio - o primeiro personagem a agir de um lado e o primeiro personagem a agir do outro.

As consequências são entregues pelo competidor original vencedor, independentemente de quem foi a ficha paga pela carta final comprada.

## Resolvendo Consequências

Quando um personagem ganha ou sofre uma consequência durante uma cena processual, o MJ e o jogador tomam nota disso. As consequências são geralmente muito efêmeras para serem incluídas na ficha de personagem.

Os jogadores devem então tentar trabalhar suas consequências em uma próxima cena. Se não o fizerem, o MJ o fará. Você pode invocar uma consequência em mais de uma cena. Eventualmente, alguma nova consequência surgirá, e a antiga ficará em segundo plano.

## Personagens de apoio

Personagens de apoio são criados e desenvolvidos durante o jogo por qualquer participante e representados pelo MJ.

Eles se dividem em dois tipos: secundários e recorrentes. Esta é principalmente uma distinção escriturária, separando as figuras tangenciais daqueles que desempenharão um papel importante e contínuo na série.

O MJ, ou um jogador com responsabilidades de escrituração, deve manter uma lista de personagens que aparecem na série, atualizando-a conforme necessário. Separe-os em duas categorias, com atenção especial aos personagens recorrentes.

## Personagens secundários

Personagens secundários fornecem obstáculos durante as cenas processuais. Eles não se ligam aos desejos dos membros do elenco principal ou satisfazem suas necessidades emocionais.

Como alternativa, eles podem ser mencionados de passagem, sem assumir um papel central na cena. Eles são o equivalente aos carregadores de lança de Shakespeare.

Muitos personagens recorrentes começam como menores, então se tornam mais importantes quando um PC desenvolve uma necessidade emocional que eles podem satisfazer.

### *Introduzindo personagens menores*

Os personagens são introduzidos pela primeira vez pelo chamador, no topo de uma cena, ou por qualquer participante, enquanto uma cena já está em andamento.

Ao trazer um novo personagem, dê-lhe um nome e uma breve descrição, com não mais do que duas ou três cláusulas. A breve descrição indica o papel do personagem secundário no mundo ou na história, dando ao MJ um ponto de partida suficiente para retratá-lo.

## Personagens recorrentes

Um jogador pode promover um personagem secundário ao status recorrente, tornando-o o objeto das necessidades emocionais de seu personagem.

Alguns personagens começam recorrentes, quando sua primeira aparição é uma cena dramática na qual eles são chamados a outorgar a uma petição dos PJs.

Os jogadores podem estabelecer relacionamentos com personagens recorrentes promovidos por outros jogadores. Faça isso durante qualquer cena com seu personagem e o personagem recorrente.

Personagens recorrentes podem atuar como peticionários, buscando outorgas dos jogadores, mas nunca de outros personagens recorrentes.

O MJ mantém um único conjunto de fichas dramáticas que representa todos os personagens recorrentes. Isso é diferente do fundo. É possível, por exemplo, forçar para um personagem recorrente usando duas fichas acumuladas ao outorgar em nome de dois outros personagens recorrentes em duas cenas anteriores separadas.

# Apresentando locais

Qualquer participante pode introduzir um novo local no qual uma cena pode ocorrer ou para o qual uma cena em andamento pode mudar logicamente. (Por exemplo, uma cena que ocorre durante uma viagem pode começar em uma estrada e terminar em um pântano). O chamador, ou qualquer participante durante uma mudança de local, fornece uma descrição introdutória do lugar, que outros participantes podem então elaborar sobre. Eles podem fazer isso conforme a cena avança ou em uma cena posterior ambientada no mesmo lugar.

Depois de estabelecer alguns locais básicos, você verá que a história frequentemente retorna a eles, como os cenários normais de um programa de TV.

Um participante que sente que um detalhe do local introduzido está fora dos limites pode desafiá-lo por um dos seguintes motivos:

- **Consistência**: a descrição é anacrônica ou inadequada para o ambiente e gênero estabelecidos.
- **Continuidade**: A descrição é inconsistente com o que já foi estabelecido.
- **Tom**: A descrição é um tanto ridícula.
- **Credibilidade**: a descrição desafia o bom senso.

Se o MJ concordar que o detalhe falha em um dos testes acima, ele permite um desafio, de acordo com as regras padrão (p. 8).

## Benefícios

O DramaSystem recompensa os jogadores que representarem de forma mais consistente e entretida seus polos dramáticos.

### Ganhando Beneníficios

No final de cada sessão, cada jogador por sua vez (em ordem de assento) faz uma breve declaração, destacando como ele entreteve trazendo à tona os polos dramáticos de seu personagem ao longo da sessão, em relação ao tema do episódio.

Quando um jogador é incapaz de articular um caso, o MJ o prepara para ele.

Todos os participantes então votam, classificando os outros jogadores em ordem, com #1 a melhor pontuação, #2 o segundo melhor e assim por diante. O argumento é apenas um lembrete: os eleitores baseiam suas classificações em quão bem os jogadores revelaram seus polos dramáticos em relação ao tema, não em quão habilidosamente eles defenderam seus argumentos. Mover-se de um polo para outro no decorrer de um episódio é uma coisa boa. Vote contra jogadores que, ao entrar e sair do episódio, enfatizam um polo específico e ignoram o outro. Os jogadores não classificam a si mesmos. Ninguém classifica o MJ, que nunca recebe benefícios. O MJ vota também, classificando todos os jogadores.

O MJ então totaliza a contagem de votos de cada jogador. O número de fichas dramáticas que um jogador tem em mãos é então subtraído desse número.

Os dois jogadores com as pontuações mais baixas ganham um benefício cada[1].

Para usuários de computadores portáteis, uma planilha simples acelera a contagem.

#### *Resultados Empatados*

Se dois jogadores estiverem empatados na pontuação mais baixa, cada um receberá um benefício. O(s) segundo(s) final(is) colocado(s) não.

[1] A pontuação baixa parece contraintuitiva no papel, mas é totalmente natural na prática. Ele permite que os jogadores classifiquem uns aos outros de 1 em diante, sendo o # 1 o melhor. Somente o MJ consegue ver a pontuação mais baixa.

Se dois jogadores empatarem no segundo lugar, ambos ganham benefícios, assim como o jogador em primeiro lugar.

Se três ou mais jogadores empatarem primeiro, todos ganham benefícios.

### Gastando Benefícios

Quando você tem um benefício, pode gastá-lo em vantagens narrativas que surgem durante o jogo. Uma vez gasto, você remove o benefício de sua ficha de personagem. Eles não atualizam; você pode substituir um benefício gasto apenas ganhando um novo, como acima.

Gaste um benefício por qualquer um dos seguintes:

- uma ficha dramática
- uma ficha processual
- comprar uma carta adicional em uma cena processual
- o direito de pular a fila e chamar uma cena imediatamente após qualquer outra cena. A próxima cena do saltador de fila é ignorada, após o que a ordem de chamada existente é observada como de costume.
- pular para uma cena que o chamador quer mantê-lo fora
- bloquear a tentativa de outro jogador de pular para uma cena que você chamou. (Os jogadores bloqueados ficam com os benefícios que teriam gasto).
- o direito de queimar 1 ficha qualquer de outro jogador. Uma ficha dramática retorna para o fundo; uma ficha processual é tratada como gasta.

Você pode gastar apenas um benefício por cena.

## Proposta da série

Uma Proposta de Série é um formato comum para apresentar as configurações do DramaSystem. As entradas principais são:

### Enredo

A linha de registro de uma frase emocionante e dinâmica que você usará para apresentar sua série aos jogadores.

### Personagens

Indique aos jogadores os tipos de papéis que os personagens podem assumir no elenco.

### Contexto

Descreva as qualidades do momento e do local de sua proposta que afetarão mais diretamente a ação.

### Temas
Em marcadores, liste os temas prováveis para episódios de sua série, com ou sem notas explicativas indicando como eles podem ser expressos em jogo.

### Obstáculos
Liste uma série de possíveis complicações que os participantes podem apresentar para reacender as tensões dentro do elenco principal.

### Nomes
Forneça uma lista de exemplos de nomes de pessoas, lugares e (quando apropriado) coisas na série. Os participantes as usam quando ficam confusos com nomes adequados ao inventar pessoas e lugares na hora.

### Elementos Adicionais
Se você precisar adicionar outro elemento a este formato para fazer a sua proposta da série funcionar, faça-o.

## Sistema Processual Avançado
A última carta sorteada em uma cena processual determina o resultado e é chamada de **gancho**.

### Chamando a cena
Para estabelecer uma cena processual, o chamador descreve a situação básica. Ao adicionar o máximo de narração evocativa possível, ele especifica:

- A localização da cena
- Quais personagens estão presentes
- O que eles estão tentando alcançar e como
- (Se mais de um personagem estiver presente) Qual deles está assumindo a liderança na execução da ação. Este é o personagem **principal**; os outros presentes são **secundários**.

Para chamar uma cena processual em que seu personagem não está, gaste uma ficha verde. (Este requisito não se aplica ao MJ).

### Etapa um: o MJ declara a dificuldade
O MJ gasta uma de suas fichas processuais. Isso determina que tipo de gancho o principal precisa para ter sucesso em seu objetivo.

Uma ficha vermelha indica que a tarefa em questão é extraordinariamente fácil. O primário é bem-sucedido se o gancho der espadas, copas ou ouros. Estas se tornam as **cartas altas** para a disputa vindoura. As cartas do naipe do paus são **cartas baixas**.

Uma amarela diz que é um problema comum. O primário é bem-sucedido se o gancho der espadas ou copas. Estas são as cartas altas; ouros e paus são cartas baixas.

Verde significa que é especialmente difícil. O primário só tem sucesso se o gancho der espadas. Apenas espadas são tratadas como cartas altas; copas, ouros e paus são cartas baixas.

| Chance de Falha | Ficha do MJ | Cartas Altas | Cartas Baixas |
|---|---|---|---|
| Baixa | Vermelha | ♠ ♥ ♦ | ♣ |
| Moderada | Amarela | ♠ ♥ | ♦ ♣ |
| Alta | Verde | ♠ | ♥ ♦ ♣ |

## Narração conjunta

Estabelecida a situação, o grupo passa a narrar conjuntamente a ação, com:

- o jogador principal descrevendo o que seu personagem está fazendo
- jogadores secundários descrevendo o que seus personagens estão fazendo
- o MJ descrevendo os vários mini-obstáculos que se apresentam em seu caminho para o ganho desejado, ou um revés conclusivo.

O MJ começa comprando do baralho e continua comprando até que uma carta baixa apareça. Só então a cena começa, com uma descrição pelo MJ do primeiro obstáculo entre os personagens participantes e seu objetivo.

Ao longo da ação, os participantes podem, por vários meios, forçar o MJ a recomprar. Cada recompra reflete uma nova virada que surge à medida que o primário e o secundário abordam sua tarefa. As cartas altas representam momentos de esperança, nos quais os eventos giram a seu favor. Cartas baixas indicam reveses, nos quais sua vitória final parece ameaçada.

Uma carta baixa de figura indica um desenvolvimento negativo realmente desagradável. Uma carta alta de figura sinaliza um avanço importante e impressionante por parte de um ou mais personagens ativos. Os ases contam como cartas com figuras.

O MJ narra os contratempos ou desenvolvimentos sinistros indicados pelas cartas baixas, e os jogadores se descrevem superando os obstáculos sempre que as cartas altas são tiradas.

## Etapa Dois: Os Atos Primários

O jogador primário descreve o que o personagem está fazendo para iniciar a sequência de eventos.

Se o ator principal estiver usando uma habilidade Forte, o MJ compra duas cartas, descartando a pior e tratando a outra como a nova carta ativa.

Quando o ator principal usa uma habilidade Média, o MJ compra uma única carta.

Se o ator principal estiver usando uma habilidade Fraca, o MJ compra duas cartas, descartando a melhor e tratando a outra como a nova carta ativa.

*Cartas melhores ou piores*

Durante uma resolução processual padrão, as cartas são classificadas na seguinte ordem, da melhor para a pior:

1. Uma carta de figura em um naipe alto.

2. Uma carta numerada em um naipe alto.

3. Uma carta numerada em um naipe baixo.

4. Uma carta de figura em um naipe baixo.

## Etapa três: recompras de jogador

Após os atos primários, os jogadores podem forçar a recompra de cartas altas (para ajudar o primário a ter sucesso) ou cartas baixas (se quiserem que a tentativa dê errado).

*Personagens Envolvidos*

Se o personagem de um jogador estiver presente na cena, o jogador pode forçar uma recompra gastando uma ficha processual. Os jogadores só podem fazer isso uma vez por cena.

O jogador do ator principal está sempre entre os elegíveis para fazer esta recompra. Faz sentido para o ator principal ter outra tentativa, já que ele é o foco da cena.

Dependendo da ficha gasta, o jogador pode ser chamado a comprar uma carta adicional, chamada **carta de consequência**. Isso não afeta o resultado geral da ação processual, mas pode apresentar ao personagem do jogador um resultado adicional, para o bem ou para o mal.

Em uma ficha vermelha, o jogador compra uma carta de consequência. Se for uma carta baixa, algo ruim acontecerá com aquele personagem como resultado desse incidente.

Em uma ficha amarela, o jogador não compra uma carta de consequência.

Em uma ficha verde, o jogador compra uma carta de consequência. Se for uma carta alta, algo de bom acontecerá a esse personagem como resultado desse incidente.

*Personagens ausentes*

Os jogadores cujos personagens não estão presentes podem forçar uma recompra gastando uma ficha verde.

Se eles obtêm uma carta baixa recomprada, eles descrevem uma nova vantagem que se apresenta aos personagens atuantes. Se eles obtêm uma carta alta recomprada (e estão, portanto, trabalhando para frustrar os personagens atuantes), eles descrevem um novo obstáculo. Este desenvolvimento não precisa (e geralmente não é) causado por seus personagens. Em geral, eles são mais bem visualizados como eventos casuais.

Gastar uma ficha verde quando seu personagem está ausente não dá direito a esse personagem a uma vantagem pessoal.

*Gastando para uma consequência positiva*

Um jogador pode pedir uma recompra se puder justificá-la, para a satisfação geral do MJ e do grupo, como resultado de uma consequência positiva adquirida em uma cena anterior. Isso só é possível se o personagem ainda não tiver ganho com essa consequência, dentro ou fora de uma cena processual.

*Ordem de Ação*

Normalmente, a ordem em que os participantes respondem a novas compras de cartas é resolvida organicamente. Se dois jogadores quiserem agir ao mesmo tempo, o MJ escolhe uma nova ordem de precedência, que estabelece a ordem em que eles agem. Os jogadores podem desistir após a precedência ser estabelecida.

Os jogadores podem ocasionalmente competir para encorajar os outros a irem primeiro, para que não tenham que gastar fichas valiosas ou aceitar consequências negativas da história. Se isso não se resolver rapidamente, o MJ declara a ação resolvida: a situação chegou ao auge enquanto eles hesitavam.

## Etapa Quatro: Resolução

Quando nenhum jogador deseja ou é capaz de pedir novas tentativas, a carta atual permanece e se torna o gancho.

Se for uma carta alta de figura, o jogador primário descreve o evento se resolvendo de uma forma especialmente impressionante.

Se for uma carta alta numerada, aquele jogador descreve a resolução final como uma vitória arrepiante emocionante, conquistada pela mais estreita das margens.

Se for uma carta baixa de figura, o MJ descreve o resultado como um revés desastroso.

Se for uma carta baixa numerada, o MJ descreve o resultado como um quase acidente de partir o coração, no qual os personagens quase prevalecem sobre seus obstáculos, mas ficam aquém no último momento.

A omissão de resultados médios é intencional. O sistema incentiva a narrativa envolvente, deixando resultados comuns para o mundo invisível da vida real.

## Jogador contra jogador

O chamador, com influência do grupo, especifica:

- A localização da cena
- Quais personagens estão presentes
- O que eles estão tentando alcançar e como.
- Quem é o competidor mais importante em cada lado da competição. Esses são os **primários**. Outros também presentes são **secundários**.
- O que acontecerá, mais ou menos, se o Primário A vencer, e o que acontecerá se o Primário B vencer. Às vezes, os resultados possíveis se espelham, como quando dois personagens competem em uma corrida. Em outros casos, eles são bem diferentes: um personagem coadjuvante vive se A vencer e morre se B vencer.

Antes de prosseguir, verifique os graus de ação dos primários. Se um primário estiver usando uma habilidade Forte e outro uma habilidade Fraca, o personagem Forte vence automaticamente, sem sistema de resolução necessário.

Caso contrário, a cena continua. Se um personagem tem uma nota melhor na habilidade que está usando do que outro, ele recebe uma recompra adicional (veja abaixo).

*Etapa um: ordem de ação*

Decida quem age primeiro. Onde um personagem está tentando fazer uma coisa e outro tenta impedi-lo, quem tenta vai primeiro. Se ambos os personagens estiverem agindo ao mesmo tempo, ou a situação não estiver clara, o MJ traça uma nova ordem de precedência para ver quem age primeiro.

*Etapa dois: gastar fichas*

Cada competidor gasta uma ficha processual para obter uma série de recompras. Uma ficha verde compra três recompras, amarela duas, vermelha uma.

*Etapa três: comprar cartas*

Os competidores agora compram cartas. Quem terminar a sequência com a carta mais alta vence. Como sempre, qualquer carta comprada é colocada com a face para cima, para que todos os participantes vejam.

O primeiro jogador compra uma carta, seguido pelo segundo.

O primeiro jogador pode agora usar uma de suas recompras para comprar uma nova carta para si mesmo ou forçar seu oponente a recomprar.

Então o segundo jogador pode usar uma de suas recompras para comprar uma nova carta para si mesmo ou forçar seu oponente a recomprar.

Isso continua até que nenhum dos competidores possa ou deseje fazer novas compras.

O MJ pode então exigir que um competidor recompre, uma vez. Ela descreve uma mudança na sorte que põe a balança contra o jogador que recompra. Se o jogador obtiver uma carta mais alta do que a anterior, ele descreve seu triunfo sobre aquela dificuldade e a situação melhorada resultante disso.

Narre os altos e baixos da disputa a cada compra de cartas. Quando um personagem compra uma carta menor que a carta atual de seu oponente, seu oponente o descreve como ele ficou para trás na disputa. Quando ele compra uma carta maior que a de seu oponente, ele descreve seu próprio personagem aproveitando a vantagem.

Os jogadores de outros personagens presentes na cena podem então gastar fichas verdes para interferir de um lado ou do outro. Cada jogador interferente exige que um competidor escolhido recompre, uma vez. Eles descrevem o que estão fazendo para mudar o resultado. Quando dois jogadores interferentes desejam agir ao mesmo tempo, o MJ usa a precedência estabelecida no estágio de Ordem de Ação para ver quem age primeiro.

Depois que o MJ e os jogadores interferentes terminarem de mexer no resultado, e um ou mais dos competidores ainda tiverem recompras, eles podem agora fazê-los. Se ambos ainda tiverem recompras restantes, o primeiro jogador obtém a primeira chance, mas pode optar por passar.

*Etapa Cinco: Resolução*

Quando nenhum competidor tem ou deseja usar uma recompra restante, aquele com a carta mais alta vence, e descreve o resultado discutido durante a etapa de apostas chegando, de uma maneira possivelmente colorida pela narração intermediária.

Quando os participantes terminarem com cartas iguais de naipes diferentes, veja se eles podem concordar com um resultado surpresa que dê a ambos o que queriam. Caso contrário, escolha um vencedor de acordo com esta ordem de naipe, do melhor para o pior: espadas, copas, ouros, paus.

## II. Ordem dos naipes

1. Espadas
2. Copas
3. Ouros
4. Paus

## II: Glossário de termos do jogo

**Benefício**: uma recompensa de jogo que você pode trocar por várias vantagens no jogo

**Gancho**: a carta final, determinante em resolução processual avançada

**Cena dramática**: uma cena de conflito verbal sobre um objetivo emocional

**Ficha dramática**: uma moeda do jogo que incentiva os jogadores a encontrar um equilíbrio entre rejeitar e conceder petições

**Carta baixa**: uma carta denotando um desenvolvimento negativo na resolução processual avançada

**Carta de figura**: Valete, Dama, Rei e Ás

**Episódio**: um único enredo apresentando seus personagens contínuos

**Relacionamentos tensos**: o primeiro e o segundo PJ que você nomeia como sua fonte desejada de recompensa emocional

**Moderador do Jogo**: um único participante que desempenha um papel de orientação na definição do ritmo da narrativa e facilitando a colaboração entre os jogadores

**Grau**: a medida de sua habilidade com uma Ação. Os três graus, do melhor ao pior, são Forte, Médio e Fraco.

**Outorgante**: o personagem em uma cena dramática que pode dar ao peticionário o que ele deseja ou retê-lo; pode ser visto como o objeto da cena

**Personagem secundária**: um personagem coadjuvante nomeado com o qual nenhum PJ tem um relacionamento emocional

**Peticionário**: o personagem que inicia uma cena dramática em busca de um objetivo emocional; pode ser visto como o sujeito da cena

**Jogador**: um dos vários participantes que assume o papel de um protagonista do elenco

**Cena processual**: uma cena em que um PJ ou PJs se esforçam por um objetivo externo ou prático

**Ficha processual**: uma moeda do jogo que permite aos jogadores influenciar seu sucesso ou fracasso em cenas processuais

**Personagem recorrente**: personagens de apoio importantes que podem tomar parte em cenas dramáticas com PJs

**Sessão**: uma única reunião de seu grupo de jogo

**Carta alta**: uma carta que denota um desenvolvimento positivo na resolução processual avançada